

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM



16

GIOCHI

ADVENTURE

UTILITY

NIHIL	ASTEMEX	MALASAL	COMMANDO	HENRY	
MAGO	PAURA!	EDITOR	FUOCO	PALBALL	
TRENO	LADRO	LA COSA	RACCOLTA 2	MUSICA	LIGHT

Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

SOUND
LIGHT
MANIA

L'ESCA A TRANSISTOR

HI-FI CAR BOOSTER

LA CHIAVE DIGITALE

RIVELATORE SSB

MINI BF MIXER

MODEM HACKER NEWS

OGNI
MESE
IN
EDICOLA!





LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

N. 52 - SETTEMBRE 1988

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

■ NIHIL

■ ASTEMEX

■ MALASAL

■ COMMANDO

■ HENRY

■ MAGO

■ PAURA!

■ EDITOR

■ FUOCO

■ PALBALL

■ TRENO

■ LADRO

■ LA COSA

■ RACCOLTA 2

■ MUSICA

■ LIGHT

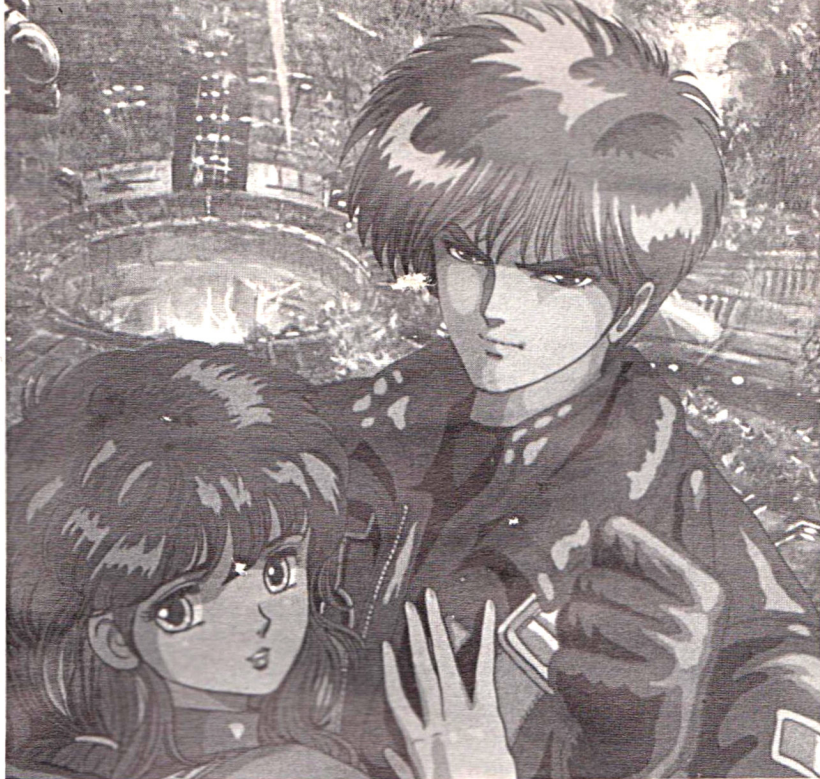
Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



(48K)

ASTEMEX

Divertente giochino che vi farà certamente rimanere incollati al monitor per molte ore nel vano tentativo di venire a capo di una storia molto complicata. In un anno che deve ancora arrivare, un certo professore Yestroke aveva annunciato che di lì a pochi mesi la Terra sarebbe stata colpita da un gigantesco asteroide. Ovviamente nessuno volle credere alle parole di un vecchio scienziato pazzo e questi se ne andò volutamente in esilio in un laboratorio sperduto in un deserto non meglio identificato. La storia dice che effettivamente dopo poco tempo tutto il mondo si trovò in un mare di guai per l'imminente collisione con un grandissimo asteroide ma nessuno sapeva cosa fare. A questo punto entrate in scena voi che volontariamente vi offrite per ritrovare il professore, ma soprattutto per mettere in-



sieme tutti i pezzi del suo Distruttore Positronico di Asteroidi (D.P.A.). In pratica la vostra missione è proprio questa, girare tutti i 180 schermi e prendere tutti gli oggetti che troverete. Questi verranno visualizzati in basso sulla destra dello schermo e potrete scegliere quale utilizzare premendo i tasti 1 e 2. Vedrete scorrere tutto quello che avrete trovato a destra e a sinistra, ma se non sapete quale usare in quella particolare situazione, potete anche premere T e il simpatico personaggio vi mostrerà quello di cui ha bisogno con una espressione che è tutta

da osservare. L'oggetto attualmente selezionato è quello disegnato nel riquadro centrale, sempre in basso, sopra la testa del nostro eroe. Per usare un altro oggetto premete i tasti 1 e 2 finché quello scelto da voi non arriva a fianco del riquadro; in pratica deve essere l'estremo a sinistra dei tre visualizzati, quindi la S. All'inizio del gioco non cercate di andare inutilmente a destra o a sinistra, perché potete soltanto volare... sì avete letto bene, ma per farlo dovete necessariamente prendere l'aspirapolvere ed andare verso le nuvolette bianche...



FUOCO (48K)

Bellissimo shoot em up dove il protagonista è un agguerritissimo guerrigliero ribelle a tutti e a tutto. Infatti non sopporta neanche di veder volare una mosca che tira fuori il suo bazooka e la uccide. Figuriamoci poi quando un intero esercito perfettamente addestrato gli dà la caccia. Invece di fuggire e cercare di nascondersi il nostro eroe decide di penetrare nel campo nemico e non contento di seminare ovunque il terrore, cerca di arrivare ai laboratori per rubare i piani segreti delle nuove armi. Per passare al livello successivo è sempre necessa-

rio arrivare in questi laboratori ma il problema non è soltanto quello di arrivarci fisicamente, quanto quello di trovare il pass necessario per entrarci. Questo è nascosto in posti differenti in ogni livello ed è del tutto inutile sparare contro il laboratorio se non si possiede il pass. Inizialmente avete in dotazione un potente mitra capace di sparare due colpi alla volta, ma poiché questo volume di fuoco non è assolutamente sufficiente per sopravvivere, dovete raccogliere le munizioni blu sparse nei vari quadri per arrivare a sparare ben otto colpi contempora-



neamente. Un eccessivo uso del mitra diminuisce però la sua potenza, perciò occhio a non strafare. In alcuni casi neanche il mitra più sofisticato sarebbe sufficiente perciò avete con voi anche delle granate: potete rifornirvi di queste preziose "amiche" raccogliendo i contenitori verdi. I tasti selezionati sono:

J = su
N = giù
Z = sinistra
X = destra
K = fuoco
SPAZIO = lancia granate

ENTER = deposita mine

P = pausa/continua

S.SHIFT + Q = esce

Per i più smanettoni ecco i punteggi assegnati:

200 = soldato nemico

500 = motocicletta colpita con granata

800 = motocicletta colpita da una mina

700 = raccolta di munizioni varie

1200 = bonus per il completamento di un livello



(48K)

LADRO

Classico gioco appartenete alla schiera di quelli che non terminano mai, neanche dopo ore e ore di incollamento ininterrotto davanti al monitor. Il personaggio è molto buffo e assomiglia allo stereotipo del ladro classico, con il suo fardello sulle spalle e con il volto mascherato. La sua arma preferita è molto strana e assomiglia ad un mattone, nel senso che lancia con una mira micidiale dei quadratini. Potete scegliere la forza con cui scagliare questi colpi osservando l'indicatore posto in mezzo allo schermo, in basso. Più tenete premuto il fuoco, maggiore sarà la forza con cui partirà il mattone. E molto importante prendere la mano con questo tipo di arma perché i riflessi dovranno sempre essere svegli per far fronte a qualsiasi tipo di imprevisto. Senza dubbio colpire oggetti molto vicini è molto difficile perché si deve appena sfiorare il relativo tasto, ma si dice che la vita non è fatta solo di rose e fiori no? Lo scopo del gioco è quello di accumulare la maggior quantità possibile di soldi, girando per le migliaia di schermate disponibili. Non vi diciamo di più perché questa volta ve la dovrete cavare da soli, senza il minimo aiuto perché abbiamo constatato che sono numerosi quelli che terminano completamente i giochi. Dimostratelo ancora una volta arrivando alla fine di questo gioco ed inviandoci la soluzione che sarà pubblicata al più presto!



(48K)

NIHIL

Altro simpatico giochino che vede protagonista una pallina... ci avevate proprio creduto eh? Anche se apparentemente l'eroe di turno assomiglia leggermente ad una sfera, in realtà è un droide sofisticatissimo che dovrà essere aiutato a compiere la sua missione, per altro molto semplice: deve distruggere i quattro droidi Omega. La conoscenza dell'alfabeto greco è molto importante perché gli otto differenti tipi di droidi sono riconoscibili proprio dalla loro lettera (greca) che li contraddistingue: il più debole è il droide Alfa mentre il più forte è ovviamente l'Omega. Il droide che dovrete guidare inizierà dallo stato più basso e sarà soltanto la vostra abilità a farlo progredire fino al grado Omega. Il gioco è visto dall'alto con uno scroll molto ben fatto; la prima cosa da notare è la presenza (quando mai...) di teleporter (sono dei quadrati speciali) che vi sposteranno in un bat-



(48K)

COMMANDO

Classico gioco d'azione ambientato nella giungla del Vietnam che vede protagonista un isolato Commando americano che ha perso completamente i contatti con il suo battaglione. I componenti del gruppo sono cinque, ma voi ne muoverete soltanto uno alla volta; ciascuno di questi può essere colpito tre volte per cui avrete un totale di quindici vite. Non sono affatto sufficienti se non starete sempre con gli occhi ben spalancati, perché il nemico può essere nascosto ovunque. La vista del gioco è quella di una tele-



ter d'occhio da una zona ad un'altra, ma da non dimenticare sono i rifornimenti bellici, anch'essi a forma di quadrato, che aumenteranno gradualmente la vostra potenza di fuoco. Ecco quello che dovrete fare per passare di grado in grado e diventerà Omega: è sufficiente (!) "succhiare" l'energia di tutti i sette ionizzatori presenti sul pianeta. Ricordatevi che per distruggere i droidi a volte basta sbatterci contro anche se è sconsigliabile se sono più grandi di voi! Sparsi qua e là ci sono dei terminali dove leggerete messaggi provenienti dal computer centrale, e a volte vi forniranno anche la mappa dell'intricatissimo labirinto. Vi diciamo subito che uno dei compiti più facili sarà aprire particolari porte e passarci, mentre quello più complicato sarà trovare i pericolosi campi di forza che dovrete necessariamente attraversare.

Se volete usare la tastiera i tasti sono:

Z = sinistra

X = destra

L = su

S.SHIFT = giù

SPAZIO = pausa



le. La vostra missione è quella di perlustrare tutta la jungla in cui vi trovate alla ricerca di una cassa di esplosivo che riveste un ruolo fondamentale per il compito affidatovi dal vostro comandante, che è quello di far saltare un ponte, ma soltanto dopo aver trovato l'esplosivo. I nemici sbucheranno da tutte le parti e a volte saranno talmente numerosi che non sarà sufficiente neanche la rapidità di fuoco del vostro potentissimo mitra. Fortunatamente

avete a disposizione anche delle bombe a mano che potete lanciare premendo lo spazio, ma attenzione perché il loro numero è limitato. Guardate sempre sia in alto che in basso perché i soldati nemici si lanceranno addosso a voi dalle liane, o sbucheranno da botole perfettamente nascoste nel terreno. Non pretendete di scovare questi nascondigli perché è veramente impossibile; potete soltanto sparare qualche colpo a vuoto nella speranza che il nemico si

sia appostato proprio davanti a voi. Ogni volta che morirete potete scegliere uno dei cinque uomini del comando, perciò non dovete necessariamente continuare sempre con lo stesso, anche perché in un'azione come questa il morale conta molto. Premendo la C è possibile scegliere il tipo di controllo da usare, mentre con la R si possono ridefinire i tasti.



(48K)

LA COSA



Splendida arcade-adventure che non mancherà di riscuotere un gran successo tra di voi, perché non è né un'avventura tutto testo, né un gioco dove conta solo la velocità di fuoco. Il personaggio principale è proprio La Cosa, un essere vivente sviluppato dalla ricerca genetica nel XXIII secolo sul pianeta dei Cray. Sua immancabile amica ed aiutante è una pallina costruita con un materiale speciale che la rende invulnerabile a tutta una serie di raggi atomici. Ma passiamo subito allo scopo del gioco: per completarlo è necessario portare a termini dieci semplici compiti, ma non possiamo certo dirvi quali, perché la bellezza di un'avventura risiede proprio in questo. In effetti sapere cosa fare in questo tipo di gioco renderebbe tutto troppo

facile e il gioco stesso perderebbe il suo fascino. Una volta scelti i tasti con cui giocare, tra i quali c'è anche il fuoco, potete iniziare. Vi troverete di fronte ad una sorta di cabina telefonica, anche se non ha proprio questa funzione. Ma descriviamo prima lo schermo che è diviso in 4 zone: in quella centrale si svolge l'azione; in quella in alto vengono visualizzati gli oggetti trovati ed esaminati; in basso a sinistra ci sono i comandi da utilizzare, tutti molto semplici (Esamina, Usa, Scambia, Status, Esci), che si invocano con la pressione del tasto numerico indicato; infine sulla destra in basso c'è la descrizione della zona in cui ci troviamo e del giorno attuale dato che esiste anche un limite di tempo per completare la missione. Non dovrete

mai battere nulla senza averlo visto da qualche parte! Per esempio appena iniziato il gioco premete il tasto 1 per esaminare cosa c'è nei dintorni; vi sarà risposto una cabina telefonica; ora premete 2 per "usare" quell'oggetto. Magicamente scoprirete che in realtà quella cabina ha la funzione di portarvi da una parte all'altra del pianeta e per farlo dovete solo premere la lettera corrispondente alla zona in cui volete andare (A-Z) e così via.

Non c'è niente di difficile nel gioco e forse l'unico scoglio da superare è scoprire quali sono i compiti da portare a termine. Per controllare quanti ve ne mancano premete il 4 ed avrete un rapporto completo della situazione.



LIGHT (48K)



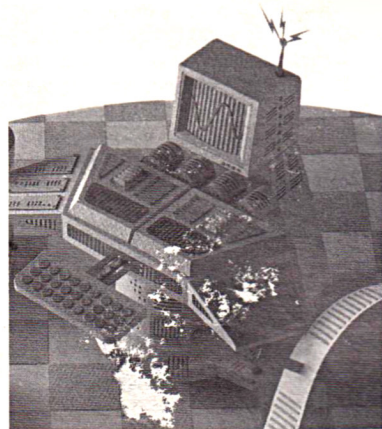
La presentazione del gioco e la struttura dei menu dovrebbero suggerire grafica eccellente e perfezione unica: infatti è proprio quello che vi attende una volta terminate tut-

te le operazioni di settaggio. Appena terminato il caricamento potrete iniziare a selezionare i tasti di gioco, oppure se volete il tutto senza colori (quindi monocromatico), senza o con il

suono, e potete persino decidere il colore del pannello di controllo posto nella prima parte dello schermo. I due indicatori rappresentano, partendo dall'alto, il carburante residuo dall'a-

stronave e l'energia rimasta negli scudi interstellari. In mezzo è visualizzato il numero della zona in cui ci troviamo mentre sulla destra ci sono il punteggio ed il tempo rimasto. Avrete già capito che si tratta di un gioco d'azione, ma forse non sapete con precisione di cosa si tratta. Una flotta di astronavi proveniente dal pianeta Trunan mentre viaggiava con destinazione Terra per una missione pacifica, viene intercettata da astronavi non meglio identificate e viene subito ingaggiata una tremenda battaglia stellare. Il nostro eroe e il suo mezzo spaziale vengono colpiti e precipitano sulla luna: purtroppo i danni all'astronave sono gravi e non si può riprendere l'importantis-

simo viaggio. Si è quindi costretti a rimanere in eterno sulla luna a meno di non trovare i trasmettitori che gli impediscono di volare. Questo in sintesi è lo scopo vero e proprio del gioco. L'ambiente rappresenta il suolo lunare e la vostra astronave pronta al decollo: potete andare in tutte le direzioni ed in più potete scegliere l'altezza dal suolo. Poiché la visuale è in tre dimensioni per rendervi conto della vostra posizione dovete assolutamente guardare l'ombra, soprattutto per colpire i vostri nemici. Alcuni di questi sono molto semplici da eliminare ma altri seguiranno passo passo le vostre mosse e allora...



MUSICA (48K)

Voi una favolosa utility che vi permette di scrivere un qualsiasi pezzo musicale sul vostro Spectrum usando la stessa sintassi degli spartiti originali. Sullo schermo vedrete proprio uno spartito perfettamente uguale a quello originale ma per rendervi conto della perfezione del programma dovete eseguire subito la sonata premendo enter: per tornare al menu premete la Q. L'unica limitazione, peraltro derivante dall'hardware stesso, riguarda il numero delle voci: infatti non è possibile eseguire accordi poiché il povero Specy non può suonare più di una nota per volta. Ci sono due pagine di lavoro: la prima,

quella che appare permette di suonare quello che si è scritto, di editare le note e di stamparle mentre nell'altra si possono cancellare canzoni, salvarle e caricarle da disco. Per scegliere un'opzione basta premere lo Spazio e quella attiva diventerà luminosa: se volete proprio quella indicata premete Enter altrimenti continuate a premere lo spazio. Se ad esempio desiderate ascoltare in continuazione un pezzo premete due volte lo spazio e poi enter: avrete notato che le opzioni selezionate sono due. Fortunatamente per ogni operazione c'è un help in linea e per leggerlo basta portarsi sopra (con spazio) e premere enter. Il tasto Q è usato

per uscire da qualsiasi opzione state usando. Se volete ad esempio editare la quarta battuta portatevi sopra WRITE/EDIT e premete enter: vi sarà chiesto il numero di battuta (bar) da editare a cui risponderete 4. Quindi vedrete apparire in alto la "vecchia" battuta, in basso quella nuova. Per riposizionare le stesse note premete lo Spazio, altrimenti i tasti della tastiera considerando che la A corrisponde al DO centrale. Se premete le stesse lettere con il Symbol Shift queste saranno alzate di un'ottava, mentre con il Caps Shift saranno abbassate di un'ottava. Ovviamente dovete prima scegliere la chiave, il tempo e le altre selezioni: tutto questo si fa nella pagina 1 mentre sempre in fase di editing premendo i tasti numerici viene variato il valore della nota simbolo disegnata in alto a sinistra. La struttura del programma non è affatto complicata e dopo un po' di prove si possono ottenere ottimi risultati. E non è detto che prossimamente non presenteremo un programma che faccia suonare lo Specy in tre voci!



PAURA! (48K)

Il nome del gioco dovrebbe avervi già avvertito che questa volta non andremo a fare un picnic sul prato o cercare qualche chiave accuratamente nascosta, bensì dovremo, anzi dovrete, addentrarvi in una marea di terribili sogni. Siete precipitati nel vostro subconscio, precisamente alla mezzanotte di un giorno come tutti gli altri: dovrete

sopravvivere passando attraverso quattro terribili sogni differenti tra loro, ognuno dei quali si articola a sua volta in una miriade di sogni. Nella pratica del gioco questi sogni costituiscono una schermata da attraversare (vi ricordate il glorioso Jet Set Willy ???) accumulando il minor numero possibile di danni. In alto a destra ve-



dede stampata l'ora attuale: inizialmente segnerà 12:00 e ad ogni cambio di quadro l'orologio aumenterà di 6 minuti. La vostra mostruosa avventura avrà termine al vostro risveglio, cioè alle 8.30 del mattino. Vi lasciamo il compito di fare i calcoli per sapere quante schermate si devono girare per terminare il gioco (otto ore e mezzo diviso sei minuti uguale...). Tutto quello che dovete fare è evitare il contatto con qualsiasi oggetto, ad eccezione di alcuni che vi saranno necessari per la missione. Per prendere questi oggetti è sufficiente andarci sopra e questi appariranno in basso a sinistra, ma per selezionare quello che volete usare (sono tutti delle armi in pratica) premete il tasto A e vedrete scorrere i simboli. Premendo fuoco attiverete l'arma che si trova sull'estrema destra; gli oggetti più importanti sono: l'ACQUASANTA che uccide moltissimi tipi di mostri come i fantasmi, le mani, le meduse, i ragni e tanti altri; il CROCIFISSO che blocca temporaneamente gli zombie, il diavolo, il serpente ed il lupo; la PISTOLA che uccide tutti quelli vulnerabili all'acquasanta in più distrugge con ben dodici colpi la mummia; la PISTOLA D'ARGENTO sotto i cui colpi cadono gli stessi mostri della pistola normale ma in più può uccidere anche il diavolo, gli zombie ed il lupo. Altri oggetti da prendere perché utilissimi che non necessitano di nessuna selezione perché è automatica sono: le ALI che aumentano la potenza del salto; gli ANELLI che aumentano il numero delle vite a disposizione; per passare da una zona ad un'altra. I tasti selezionati sono:

Q = salto
A = selezione armi
O = sinistra
P = destra
M = fuoco



(48K)

MALASAL

Conversione per Spectrum di un noto gioco da bar, e come accade spesso in questi casi, della versione originale rimane solo l'idea e tutt'al più il disegno di qualche sprite. Si trat-



ta di un classico shoot em up con scroll orizzontale da sinistra verso destra e ondate di alieni a non finire. All'inizio del gioco vi troverete in uno spazio nero guidando una potente astronave bianca che ha la possibilità di sparare piccoli missili uno alla volta. Questa parte del gioco è molto semplice perché dopo averci provato la prima volta è molto facile ricordare i movimenti degli alieni ed appostarsi di conseguenza. È fondamentale non lasciarsene sfuggire neanche uno perché l'ultimo nemico di OGNI ondata contiene un bonus per la vostra astronave: per catturare questi bonus non dovrete far altro che volarci sopra ed automaticamente vedrete comparire in alto, al centro il tipo di armamento che è stato aggiunto all'astronave.

Questi "regali" possono essere laser autocentrante, fuoco multiplo in tutte le direzioni, missili AWK e tanti altri. Per poter accedere alla seconda parte del gioco è veramente obbligatorio accaparrarsi tutti i bonus, quindi dovrete distruggere tutti gli alieni del primo quadro. Appena terminate le ondate nemiche, quando tutto sembra essersi placato ecco arrivare un ostacolo veramente arduo da superare: due orribili mostri con un collo lunghissimo che impediscono il passaggio di qualsiasi cosa. Inutile sparare raffiche a caso perché sono vulnerabili soltanto in un particolare punto e ve ne accorgete: non dovremmo dirvelo noi, ma il nostro sadismo non arriva a tanto così vi sveleremo anche questo particolare.

Il tallone di Achille di questi mostri è nella parte bassa del loro corpo, proprio dove sono "attaccati" al terreno: questo vale anche per tutti gli esseri simili che affolleranno la caverna dopo di loro.

Alla fine del livello c'è sempre una "Grande Cosa" molto simile all'originale del bar che dovrete far scoppiare. Buona fortuna, ne avete proprio bisogno!

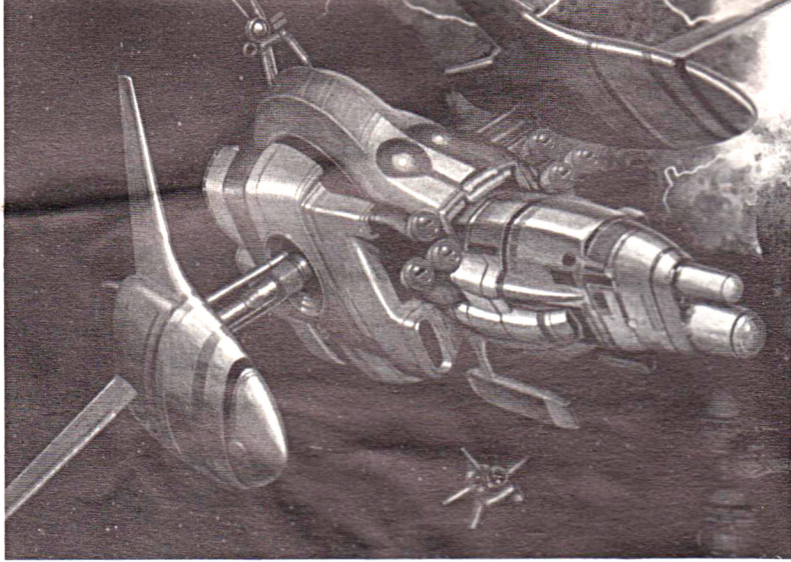


(48K)

HENRY

Finalmente un gioco pieno di sesso... cioè volevamo dire che questo Henry è un po' più osé degli altri soliti game solo perché tratta la storia di un ragazzo e della sua bellissima ragazza rapita da un fantasma (chissà cosa faranno quando la storia si sarà conclusa a lieto fine!). Il tutto si svolge in un teatro provvisoriamente abbandonato nel quale il malvagio Henry ha rinchiuso la vostra amata Cristy: in realtà Henry era stato un ottimo musicista fino al giorno dell'incidente che rese il suo volto irrecognoscibile. Purtroppo oltre ai connotati fu danneggiato anche il sistema nervoso ed un giorno, in preda ad una crisi dopo l'ennesimo rifiuto di Cristy (queste donne!), la rapisce e la nasconde in una caverna nascosta proprio dietro al teatro. Ora entrate in scena voi, Roby, che vi precipitate nel teatro ed iniziate le ricerche: lo scopo pratico del gioco è quello di cercare e collezionare tutte le chiavi, necessarie per aprire tutte le numerose porte del teatro ed arrivare quindi alla caverna. L'aspetto di Roby non assomiglia proprio ad un Rambo, piuttosto ad uno scheletro o addirittura ad un fantasma! Ma non vi preoccupate perché, come si dice in questi casi, sa il fatto suo. Mentre salirete gradini e scale non sarete proprio da soli: simpatici mostriciattoli vi terranno compagnia e mentre alcuni di questi non saranno affatto nocivi, tutti gli altri, che sono la maggioranza, vi succhieranno energia e quando questa sarà arrivata a zero, addio Cristy. Avete a disposizione soltanto una pistola antiquata per difendervi dai nemici, ma il nostro consiglio è quello di evitare qualsiasi contatto troppo ravvicinato rinunciando a sparare se necessario ma evitando di perdere energia inutilmente. Se usate la tastiera i tasti sono:

Z = sinistra
X = destra
P = salto/fuoco
K = giù
XP contemporanee = salto



(48K)

TRENO

Simpaticissimo giochino che è l'ennesima dimostrazione del fatto che non sempre la bellezza estetica, soprattutto grafica, di un gioco sia componente essenziale del divertimento. La storiellina del Treno è molto semplice: come dice il titolo c'è di mezzo un treno, e fin qui sembra ovvio. Nel lontano Far West un detenuto, dovendo essere trasferito da una prigione ad un'altra, decide che quel tipo di vita a lui riservata dalle leggi federali non gli si addice proprio e allora decide di fuggire, anche perché si ritiene innocente del reato di cui è accusato, cioè la solita rapina ad una banca. In effetti riesce a colpire il suo guardiano e a salire sul tetto del treno che lo stava trasportando, ma arrivano subito i primi guai. Infatti tutti gli altri poliziotti accortisi dell'accaduto si precipitano sul tetto ed ingaggiano un violento duello. Ovviamente voi dovete prendere il posto del bandito e dovete riuscire a raggiungere il primo vagone del convoglio, camminando nella direzione opposta a quella del treno. Avete una ottima Colt 45 nelle vostre mani (per chi non lo sapesse la Colt era la pistola più usata nel Far West) e dovreste farne un ottimo uso, perché è l'unico mezzo di cui disponete. Pur-

troppo avete anche un numero di colpi limitato, ma sufficiente per compiere l'impresa. Un consiglio da amici: sparate anche a vuoto, prima di vedere i guardiani perché questi lanciano delle bombe a scoppio ritardato che dovreste poi evitare saltando, perciò meno ne trovate sulla strada meglio sarà. Inoltre per evitare i colpi nemici basta abbassarsi anche se non è possibile sparare in questa posizione. State attenti a non finire in fondo al quadro, cioè verso la destra, perché altrimenti perderete la vita.



MAGO (48K)

Questa volta il protagonista è il mago Merlino, che deve averne combinata una delle sue e voi lo dovreste aiutare: per giocare al Mago sarebbe sufficiente dirvi "Girate tutte le stanze del castello e prendete tutte le stelle gialle che trovate". In effetti questa è l'unica cosa importante che dovreste fare, perché il nostro mago ha perso tutti i suoi poteri a causa della sua sbadataggine: infatti una pozione mal riuscita ha avuto effetti catastrofici disperdendo, in tutte le stanze del castello, delle ampolle a forma di stella piene di un liquido giallastro. In pratica tutti i poteri magici del povero mago sono rinchiusi dentro queste stelle e voi dovreste perlustrare tutto il suolo calpestabile alla disperata ricerca di queste stelle. Per prenderle è sufficien-

te andarci a sbattere, se però sono ad una certa altezza basta saltare: vedrete aumentare il punteggio ad ogni stella in più mangiata. Il problema non è tanto quello di localizzare queste pozioni, quanto quello di non perdere nel giro di qualche minuto tutte le dieci vite che avete a disposizione! Infatti nel primo quadro ce ne sono quattro, molto facili da prendere che non costituiscono un grosso problema, ma già nel secondo arrivano i guai: simpatici fantasmini dai movimenti sincronizzati vi costringeranno a calcolare al centesimo di secondo i vostri movimenti. In tutti i quadri dovreste sempre prima analizzare la situazione cercando di vedere subito dove è meglio saltare, dove abbassarsi e così via. Se avete un joystick Kempston questo funzionerà automaticamente senza nessuna selezione, altrimenti i tasti da usare sono:
Q = salta
A = si abbassa P = destra
O = sinistra I = pausa



EDITOR

(48K)

Ecco un bellissimo editor per creare dei circuiti per il gioco pubblicato sullo scorso numero, MAXICAR. Alla fine del caricamento, premuto un tasto, apparirà lo schermo di lavoro. Sulla destra ci sono una serie di icone ognuna delle quali ha un particolare significato ed una particolare funzione. Iniziando dalla prima in alto, questa serve per cambiare i tasti con cui muovere il cursore nell'editor; help vi dà una schermata riassuntiva dei comandi; se scegliete questa (la terza) uscite dall'editor; il punto interrogativo controlla che la pista da voi disegnata non abbia errori logici di percorso; l'occhio vi permette di vedere tutti i pezzi disponibili. Le frecce rivolte a sinistra e a destra mostrano rispettivamente l'ultima pista e la successiva; la I reinizializza il tutto per ricominciare da capo il lavoro; poi abbiamo qualche scritta amichevole...; il simbolo del divieto serve per inserire gli ostacoli lungo il percorso; infine la cassetina serve per registrare o caricare dal nostro i tracciati. Alcune di queste opzioni faranno comparire dei

menu a discesa e sempre muovendo il cursore sarà possibile confermare la scelta. Senza dubbio l'operazione più importante è quella di posizionare i vari segmenti disponibili: per far ciò posizionate il cursore nel punto che volete modificare e, tenendo schiacciato il fuoco, premete i tasti per andare su e giù. Vedrete comparire i vari pezzi di pista e quando arriverà quello giusto lasciate il fuoco: il segmento rimarrà lì fino a nuove modifiche. State molto attenti a validare la pista con la rispettiva opzione (il punto interrogativo): quando il vostro tracciato è pronto, selezionate il "?" e muovete la freccia nella stessa maniera in cui vorreste far girare le macchine. Notate che premendo fuoco di nuovo la freccia inizierà a girare da sola ma si fermerà qualora si presenti la possibilità di scegliere una direzione tra varie disponibili. A questo punto il controllo passa a voi che dopo aver scelto una certa direzione potete tornare al modo automatico premendo fuoco nuovamente. È molto importante, anzi OBBLIGATORIO, inserire il segmento della griglia di partenza perché senza di quello la pista non potrà funzionare. Quindi percorrete il circuito come volete ma sempre partendo dalla griglia e RITORNANDOVI.



(48K)

PALBALL

Iniziate a sentire la mancanza di una pallina vero? Non vi preoccupate, perché è proprio lei la regina di questo gioco, davvero molto bello graficamente. La storia è piuttosto strana: questa pallina super intelligente vuole a tutti i costi scoprire la sua storia passata e soprattutto la sua evoluzione. Dovrà fare però i conti con delle vecchie mine, ma tutt'ora funzionanti e tanti altri pericoli. Lo scopo del gioco è quello di raccogliere tutti gli oggetti che in qualche maniera possano aiutare la ricostruzione del passato della pallina. Alcuni particolari blocchi rettangolari del gioco devono esse-

re correttamente usati per prendere la chiave ed uscire dal quadro per passare ad esaminarne un altro. Una volta impossessatisi della giusta chiave è sufficiente portarsi sopra la scritta Exit. Alcuni oggetti hanno un valore particolare e non dovete ovviamente lasciarveli sfuggire: possono ad esempio regalarvi delle magiche bombe, aumentare il numero di vite ed altro. Il prendere un particolare box avrà degli effetti a sorpresa, che potranno essere

favorevoli a voi, oppure proprio antipatici. Provare per credere. I tasti da usare sono:
 Z = sinistra
 X = destra
 P = salto
 O = fuoco
 M = bomba
 A = pausa
 S = continua dopo la pausa
 BREAK = esci dal gioco

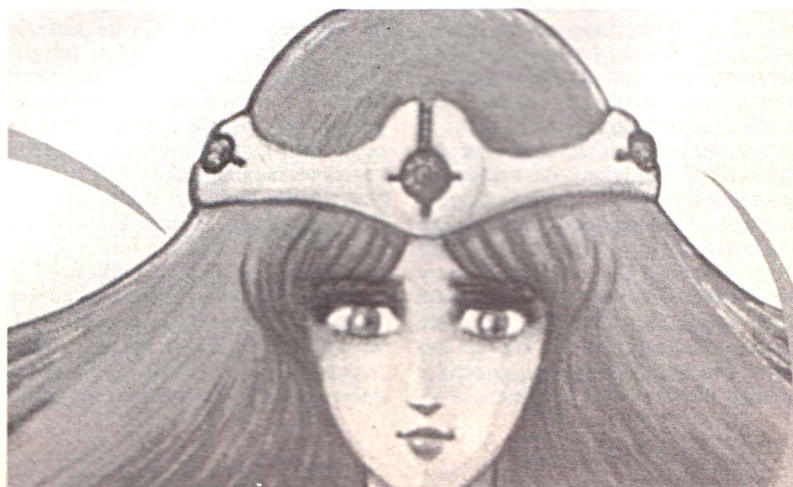


RACCOLTA 2 (48K)

Ecco finalmente pubblicata la seconda parte della raccolta di routine in linguaggio macchina più completa che sia mai stata scritta per lo Spectrum. Vi presentiamo le ultime 76 dicendovi subito che è possibile fare una copia della raccolta anche su microdrive seguendo le istruzioni che appariranno a caricamento effettuato: premi ENTER per iniziare. Le istruzioni sono le stesse, ovviamente, della prima parte, ma le ripetiamo anche qui. Puoi sempre avere su carta una copia di tutto quello che c'è sul video, e se vuoi renderti immediatamente conto della potenza di queste routine, puoi lanciare subito il demo premendo la D. Attendi pazientemente la fine oppure prova a premere Break: un simpatico messaggio ti avvertirà che la routine 65 serve proprio per prevenire i furbastri come te. Alcune delle routine sono ricavate direttamente dalla rom perciò non sono rilocabili

immediatamente, quindi dovrai scegliere l'apposita opzione per rilocarle. Leggi sempre tutto quello che riguarda la routine che vuoi usare, altrimenti rischi di compromettere il suo funzionamento. I comandi principali sono:
 S per salvare la raccolta su microdrive
 L per rilocare le routine
 R per rileggere le istruzioni dell'ultima routine scelta
 Q per uscire ed andare al basic
 D per il demo
 I per ritornare in ogni momento all'indice generale
 C per accedere alla routine successiva
 N seguito dal numero per andare direttamente a quella routine
 T per salvare la routine attuale sul registratore

Premando la E puoi avere sempre un esempio di quello che combina quella particolare routine e se non sei stato soddisfatto puoi rivederlo premendo la A.



BytExpress

TUTTI I PRODOTTI - I PREZZI PIU' PAZZI

- JOYSTICK -

QUICKJOY per zzo pz	L.8000
SPECTRAVIDEO anatomico-autofuoco	L.12000
QUICKSHOT II microswitch-autofuoco	L.19000
SPEEDKING Konix Anatomico con microswitch	L.27000
UN GIOCO IN REGALO PHASOR ONE Con microswitch, cavo extralungo, garantito!!	L.27000

CALCOLATRICE SCIENTIFICA
Multifunzione. Una preziosa alleata a scuola e sul lavoro!
L.14000

DATABANK L. 66.000
Una perfetta segretaria elettronica con AGENDA telefonica. Memorizza i vostri APPUNTAMENTI. Completa di CALCOLATRICE, Alarm/Clock e codice segreto per proteggere i dati. **TASCABILE**

SCHERMO Antiriflesso



12" L.19mila
14" L.26mila
BASE BASCULANTE
L.26mila

Software originale
SPECTRUM su cassetta
CHIEDI SUBITO (con lire 1000 in francobolli per spese postali) il catalogo completo per il computer che hai.

INTERFACCIA KEMPSTON
Per collegare JOYSTICK al tuo SPECTRUM
Lire 19.500

Salva i tuoi
L. 6500 programmi

COLLECTION

HIT PACK	18000
SIX PACK VOL.3	18000
STAR GAMES II	18000
THEY SOLD A MILL.	18000
WE ARE THE CHAMP.	18000

SINGOLI

18TH FRAME	18000
ARKANOID-DOH	18000
ATHENA	18000
BASIL.MOUSE DETEC.	18000
BASKET MASTER	18000
BEDLAM	18000
BLOOD VALLEY	18000
BUBBLE BOBBLE	18000
BUGGY BOY	18000
CALIFORNIA GAMES	18000
COMBAT SCHOOL	18000
DONKEY KONG	18000
DRAGON'S LAIR	18000
FIST II	18000
FLYING SHARK	18000
GAUNLET	18000

SINGOLI

GUNSMOKE	18000
GUTZ	18000
HEAD OVER HEELS	18000
HIVE	18000
IKARI WARRIORS	18000
IMPOSSABALL	18000
IMPOSS. MISSION II	18000
INDIANA JONES	18000
LAST MISSION	18000
LAZERTAG	18000
MARTANOIDS	18000
MASTERS OF THE UN.	18000
MATCH DAY II	18000
OUT RUN	18000
PLATOON	18000
PREDATOR	18000
PSYCO SOLDIER	18000
RANARAMA	18000
RASTAN	18000
SIDE ARMS	18000
SUPER HANG-ON	18000
TARGET RENEGADE	18000
THUNDER CATS	18000
WIZBALL	18000

Spedite il tagliando in busta chiusa a: **BytExpress-Corso Vitt. Emanuele 15-20122 MILANO**

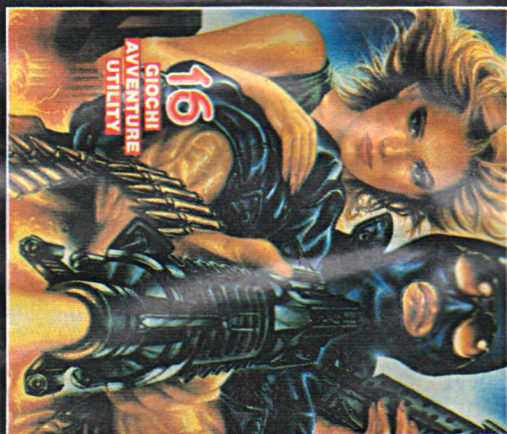
Tutti i prezzi sono
IVA INCLUSA
Si accettano ordini superiori alle L.20mila. Spedizione in contrassegno con spese a Vostro carico. Per ordini superiori a L.100mila in OMAGGIO un **SUPER-JOYSTICK** con **AUTOFIRE**.

NOME.....		COGNOME.....	
VIA.....		N.....	
CITTA'.....		CAP..... PROV.....	
NOME ARTICOLO	Quesiti	PREZZO	
TOTALE			

RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOAD'N'RUN

52



NIHIL ASTEMEX MALASAL COMMANDO JENNY
MAGO PAURAI EDITOR MURGO PALMARE
TIRNO LATINO LA COSA INCOGNOME MURDO LIGHT

by Informatica 2000
LOAD'N'RUN
RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM
N. 52 - SETTEMBRE 1988 - L. 9.800

Per caricare dare Load " " "

SOMMARIO

LATO A:

- ASTEMEX
- FUOCO!
- IL LADRO
- NIHIL
- COMMANDO
- LA COSA
- LIGHT
- MUSICA

LATO B:

- PAURAI
- MALASAL
- HENRY
- IL TRENO
- IL MAGO
- EDITOR
- PALBALL
- RACCOLTA 2

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

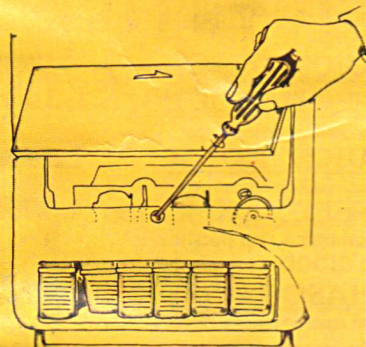
VIA _____

N. _____

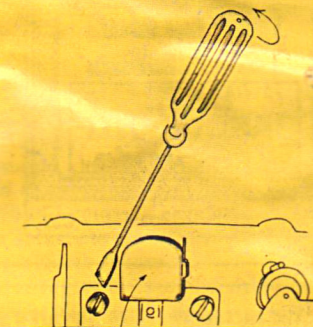
CITTA _____

LOAD'N'RUN

LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



TESTINA DI
LETTURA

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.